



**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MATERI PECAHAN
PADA SISWA KELAS V SEMESTER 2 SD 4 JEKULO**

Oleh
NURKAN
NIM 201033108

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**



**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MATERI PECAHAN
PADA SISWA KELAS V SEMESTER 2 SD 4 JEKULO**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Prasyarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
NURKAN
NIM 201033108**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya Allah sekali-kali tidak akan merubah sesuatu nikmat yang telah dianugerahkan-Nya kepada sesuatu kaum, hingga kaum itu merubah apa yang ada pada diri mereka sendiri.”

(QS. An Anfaal 8: 53)

Persembahan

Seiring sembah sujudku pada Allah SWT, Skripsi ini aku persembahkan kepada:

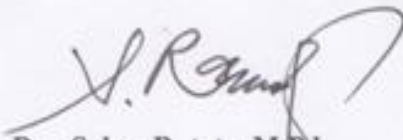
- 1. Kedua orang tuaku, Bapak Abdul Wakhid dan Ibu Karminah terimakasih atas kasih sayang, doa dan restu untuk melalui sebuah perjalanan menuju asaku, segala cita-citaku, atas dukunganmu dan tetes keringatmu yang mengantarkanku ke tempat dimana seharusnya aku berada.*
- 2. Kakakku Ahmad Sulistiyanto atas doa dan semangatnya.*
- 3. Teman-teman seperjuangan mahasiswa PGSD, khususnya kelas C.*

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Nurkan (201033108) ini telah diperiksa dan disetujui untuk di uji.

Kudus, 23 Juli 2014

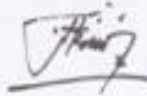
Dosen Pembimbing I



Drs. Sabar Rutoto, M.Pd
NIP. 19480602 198203 1 001

Kudus, 23 Juli 2014

Dosen Pembimbing II



Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd
NIS. 0610701000001221

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



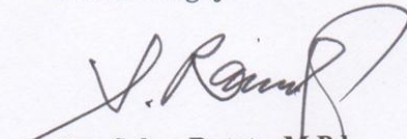
Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIP. 19621219 198703 1 015

HALAMAN PENGESAHAN

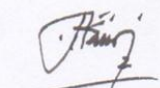
Skripsi oleh Nurkan (NIM. 2010-33-108) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 21 Agustus 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 21 Agustus 2014

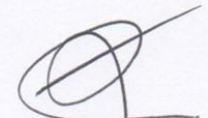
Dewan Penguji


Drs. Sabar Rutoto, M.Pd
NIP. 19480602 198203 1 001

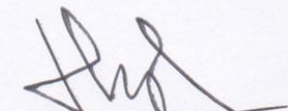
(Ketua)


Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd
NIS. 0610701000001221

(Anggota)


Sumaji, S.Pd, M.Pd
NIS. 0610701000001220

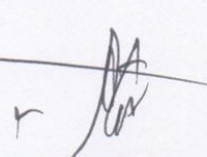
(Anggota)


Henry Suryo Bintoro, S.Pd. M.Pd
NIS.0610701000001230

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,




Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIP. 19621219 198703 1 015

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang atas segala rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Materi Pecahan pada Siswa Kelas V Semester 2 SD 4 Jekulo” dengan baik. Skripsi ini disusun guna menyelesaikan studi strata 1 sebagai prasyarat memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muria Kudus.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dorongan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak. Pada kesempatan yang berbahagia ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd Dekan FKIP Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Dr. Murtono, M.Pd Ka. Progd PGSD yang telah memberikan ijin terhadap segala penelitian yang peneliti lakukan untuk menyelesaikan pendidikan di Universitas Muria Kudus.
3. Drs. Sabar Rutoto, M.Pd. Pembimbing I yang telah memberikan semangat, masukan, dan pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini.

4. Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd, Pembimbing II yang telah memberikan semangat, motivasi, dan bimbingan dengan penuh kesabaran sampai terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
6. Ibu Suripah, S.Pd Kepala Sekolah SD 4 Negeri Jekulo yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Bapak Djamian Guru kelas V SD 4 Jekulo yang telah membantu dalam proses penelitian.
8. Siswa siswa kelas V SD 4 Jekulo yang telah bekerjasama dengan baik dalam pelaksanaan penelitian.
9. Teman-temanku seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan masukan atas penulisan skripsi.

Kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, peneliti tidak bisa membalas atas segala bantuannya, peneliti hanya dapat berdoa kepada Allah, semoga Allah memberikan balasan yang lebih baik atas bantuan yang telah diberikan. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan pembaca pada umumnya untuk pengembangan pada masa yang akan datang dalam dunia pendidikan.

Kudus, 21 Agustus 2014

Peneliti



Nurkan

ABSTRACT

Nurkan. 2014. Improving The Learning Activity of Mathematics Learning Model Role Playing through fractions materials in Class V Semester 2 SD 4 Jekulo. Teacher Education Program Elementary School, the Faculty of Teacher Training and Education, University of Muria Kudus. Advisor: (I) Drs. Patience Rutoto, M. Pd, (II) Eka Zuliana, S. Pd, M.Pd.

Keywords: Role Playing, Learning Mathematics Activity, Fraction.

Based on the observation is done in SD 4 Jekulo by the researcher, the learning is done by the teacher are still using conventional learning makes students passive in learning. The activity becomes less than optimal student learning. The average score of mathematics learning activity as a whole was 1.81 with a category quite well. The lowest average scores are shown on the learning activities of students answering questions with a score of 1.46 with unfavorable category and the highest average scores shown in asking questions and learning activities with a score of 2.10 with a category quite well. Therefore, researchers take corrective action by applying the learning role playing so that students can be more active in learning activities and the average score of students' learning activity can be increased. The problem of this study is "Is learning model can improve the activity of role playing fifth grade students learn mathematics of second semester of the material fractions in SD 4 Jekulo?". The purpose of this research is to determine how much of the increased activity of elementary school students of class V 4 Jekulo with the implementation of role playing on learning the material fractions.

The activity of the students is they like to play in learning process, make students learning activity to be low. So, they need improvement in the learning that fun and can give contribute students learning activity to be better. In the learning and can give contribute students activities learning is use role playing learning. Learning is a role playing game that aims to encourage the movement of student learning activities to explore feelings, acquire the information, skills and explore the attitudes of subjects studied. The step in role play learning are; make scenario, choose participant, make group, explain the competition, participate, observation, judge, resume from the students, conclusion and evaluation in general.

Kind of this study is classroom action research that kinds of two cycle and held for four types, they are; planning, acting, observing and reflecting with application role play learning. The subjects were students and fifth grade elementary school teacher 4 Jekulo which has 39 students consists of 19 male students and 20 female students. The Data of collection techniques such as interviews, observations, tests, documentation and field notes. Research instrument using sheets of observation sheets, interviews, test, documentation and field notes. While the data analysis technique used is quantitative data and qualitative data.

The results showed an average activity of student learning first cycle of 2.27 with the criteria quite well, increased in the second cycle amounted to 2.82 with both criteria. The average of teachers teaching skills first cycle of 2.77 with the criterion well be increased in the second cycle of 3.32 with the criteria very well. Thoroughness of student learning achievement first cycle reaches an average of 74.23 with classical completeness 71.79% and increased in the second cycle becomes 78.71 with classical completeness 82.05%. The results of this study indicate that the role-playing application of learning can improve students' mathematics learning activities on fractions material in SD 4 Jekulo.

The conclusions of this research is to use role-playing learning can improve student learning activities, teachers' teaching skills and student learning outcomes in the material fractions. Suggestions in this research for the students are expected to be more courage us and self confident in a role and send the response. For the teacher should prepare appropriate scenario text and according to students' daily lives. For the schools should give opportunities and support for the teacher in role play model learning by providing facilities and learning media surtable with role playing learning that will be implemented. For the next reseacher are expected can combine and develop role playing learning model design who the reseacher makes with various of fun learning.



ABSTRAK

Nurkan. 2014. *Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Role Playing Materi Pecahan pada Siswa Kelas V Semester 2 SD 4 Jekulo*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (I) Drs. Sabar Rutoto, M.Pd, (II) Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: *Role Playing*, Aktivitas Belajar Matematika, Pecahan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SD 4 Jekulo, pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang menjadikan siswa pasif dalam pembelajaran. Sehingga aktivitas belajar siswa menjadi kurang optimal. Skor rata-rata aktivitas belajar matematika secara keseluruhan sebesar 1,81 dengan kategori cukup baik. Skor rata-rata terendah ditunjukkan pada aktivitas belajar siswa menjawab pertanyaan dengan skor 1,46 dengan kategori kurang baik dan skor rata-rata tertinggi ditunjukkan pada aktivitas belajar mengajukan pertanyaan dengan skor 2,10 dengan kategori cukup baik. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan perbaikan dengan menerapkan pembelajaran *role playing* agar siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan skor rata-rata aktivitas belajar siswa dapat meningkat. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas V semester 2 materi pecahan di SD 4 Jekulo?”. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar peningkatan aktivitas belajar siswa kelas V SD 4 Jekulo dengan diterapkannya pembelajaran *role playing* pada materi pecahan.

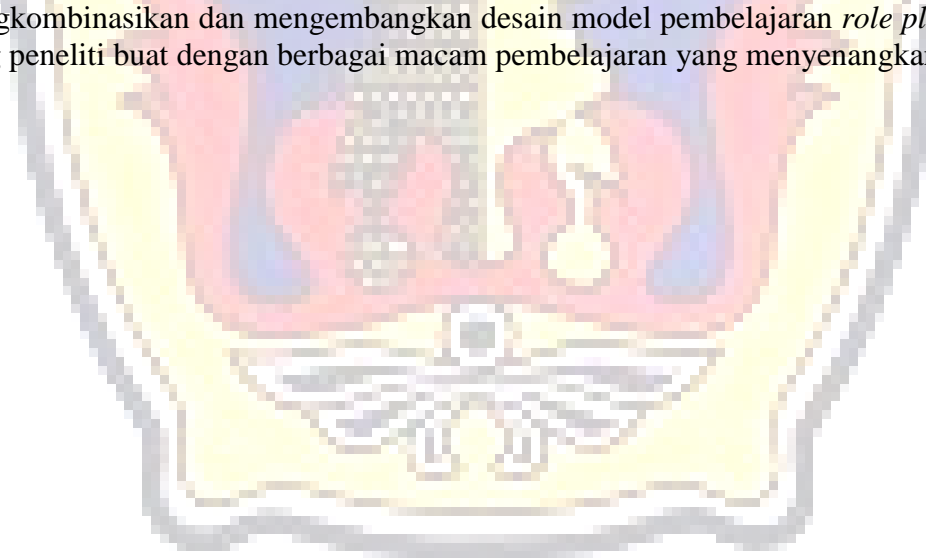
Aktivitas siswa yang cenderung suka bermain sendiri dalam proses pembelajaran, menjadikan aktivitas belajar siswa menjadi rendah. Sehingga perlu adanya perbaikan pembelajaran yang menarik dan dapat menyalurkan aktivitas siswa menjadi lebih berguna dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik. Pembelajaran yang menarik dan dapat menyalurkan aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan pembelajaran *role playing*. Pembelajaran *role playing* merupakan suatu permainan gerak yang bertujuan mendorong aktivitas belajar siswa untuk menggali perasaan, memperoleh informasi, keterampilan sikap dan mendalami mata pelajaran yang dipelajari. Langkah-langkah dalam pembelajaran *role playing* meliputi menyusun skenario, memilih partisipan, pembentukan kelompok, penyampaian kompetensi, melakonkan peran, pengamatan, penilaian peran, kesimpulan siswa, kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Jenis penelitian ini adalah pelaksanaan tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan dilaksanakan dengan empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi dengan menerapkan pembelajaran *role playing*. Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V SD 4 Jekulo yang berjumlah 39 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, tes, dokumentasi dan catatan

lapangan. Instrumen penelitian menggunakan lembar wawancara, lembar observasi, tes, dokumentasi dan catatan lapangan. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I sebesar 2,27 dengan kriteria cukup baik, meningkat pada siklus II menjadi sebesar 2,82 dengan kriteria baik. Hasil rata-rata keterampilan guru mengajar siklus I sebesar 2,77 dengan kriteria baik, meningkat pada siklus II menjadi sebesar 3,32 dengan kriteria sangat baik. Ketuntasan hasil belajar siswa siklus I mencapai nilai rata-rata sebesar 74,23 dengan ketuntasan klasikal 71,79% dan meningkat pada siklus II menjadi 78,71 dengan ketuntasan klasikal 82,05%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa pada materi pecahan di SD 4 Jekulo.

Simpulan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, keterampilan guru mengajar dan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Saran dalam penelitian ini bagi siswa diharapkan dapat lebih berani dan percaya diri dalam memainkan peran dan menyampaikan tanggapan. Bagi guru hendaknya mempersiapkan teks skenario yang tepat dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Bagi sekolah hendaknya memberikan kesempatan dan dukungan terhadap guru dalam mempelajari model pembelajaran *role playing* dengan menyediakan fasilitas dan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran *role playing* yang akan dilaksanakan. Bagi peneliti yang akan datang diharapkan dapat mengkombinasikan dan mengembangkan desain model pembelajaran *role playing* yang peneliti buat dengan berbagai macam pembelajaran yang menyenangkan.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Kegunaan Penelitian	11
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	12
1.6 Definisi Operasional	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	 14
2.1 Kajian Pustaka	14
2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	14
2.1.1.1 Pengertian Belajar.....	14
2.1.1.1.1 Aktivitas Belajar	15
2.1.1.1.2 Jenis-Jenis Aktivitas Belajar	16
2.1.1.1.3 Faktor-Faktor Aktivitas Belajar	18
2.1.1.1.4 Hasil Belajar Kognitif	20

2.1.1.2 Pengertian Pembelajaran	21
2.1.1.2.1 Pembelajaran Matematika SD	22
2.1.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	25
2.1.1.2.3 Tahapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	26
2.1.1.2.4 Keunggulan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> ...	29
2.1.2 Materi Pecahan	30
2.1.2.1 Penjumlahan Pecahan	31
2.1.2.2 Pengurangan Pecahan	34
2.2 Penelitian yang Relevan	37
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.4 Hipotesis Tindakan	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
3.1 <i>Setting</i> Penelitian	42
3.1.1 Tempat Penelitian	42
3.1.2 Waktu Penelitian	42
3.2 Karakteristik Subjek Penelitian	42
3.3 Variabel Penelitian	43
3.4 Rancangan Penelitian	43
3.5 Perencanaan Tahap Penelitian	44
3.5.1 Siklus I	44
3.5.2 Siklus II	48
3.6 Prosedur Penelitian	51
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data	51

3.6.2 Instrumen Penelitian	53
3.6.2.1 Lembar Wawancara	54
3.6.2.2 Lembar Observasi	55
3.6.2.3 Tes	55
3.6.2.4 Dokumentasi	65
3.6.2.5 Catatan Lapangan	66
3.7 Analisis Data	66
3.7.1 Data Kuantitatif	66
3.7.2 Data Kualitatif	67
3.8 Indikator Keberhasilan	71
BAB IV HASIL PENELITIAN	72
4.1 Hasil Penelitian Siklus I	72
4.1.1 Perencanaan	72
4.1.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I	73
4.1.2.1 Pertemuan 1	73
4.1.2.2 Pertemuan 2	80
4.1.3 Observasi	86
4.1.3.1 Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	86
4.1.3.2 Observasi Keterampilan Guru Mengajar Siklus I	88
4.1.3.3 Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I	90
4.1.4 Refleksi	90
4.2 Hasil Penelitian Siklus II	99
4.2.1 Perencanaan	100

4.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II	100
4.2.2.1 Pertemuan 1	100
4.2.2.2 Pertemuan 2	106
4.2.3 Observasi	112
4.2.3.1 Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	113
4.2.3.2 Observasi Keterampilan Guru Mengajar Siklus I	115
4.2.3.3 Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II	117
4.2.4 Refleksi	118
BAB V PEMBAHASAN	122
5.1 Aktivitas Belajar Siswa dalam Penerapan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	122
5.2 Keterampilan Guru dalam Penerapan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	135
5.3 Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	138
BAB VI PENUTUP.....	139
6.1 Simpulan	142
6.2 Saran	143
DAFTAR PUSTAKA.....	146
LAMPIRAN-LAMPIRAN	149

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tahap dan Karakteristik Perkembangan Piaget	24
3.1 Kriteria Penentuan Jenis Daya Beda	60
3.2 Hasil Analisis Uji Validitas, Daya Beda dan Taraf Kesukaran Siklus I ...	61
3.3 Hasil Analisis Uji Validitas, Daya Beda dan Taraf Kesukaran Siklus II ..	62
3.4 Kriteria Ketuntasan Belajar	67
3.5 Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif	69
3.6 Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa	69
3.7 Pedoman Pedoman Penskoran Pengelolaan Pembelajaran Guru.....	70
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Siklus I	72
4.2 Hasil Observasi Keterampilan Guru Mengajar Siklus I.....	88
4.3 Hasil Belajar Siklus I	90
4.4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Siklus II	99
4.5 Hasil Observasi Keterampilan Guru Mengajar Siklus II	115
4.6 Hasil Belajar Siklus II	117

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Skor Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	87
4.2 Skor Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	113
4.3 Peningkatan Skor Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa	114
4.4 Peningkatan Skor Rata-Rata Keterampilan Guru Mengajar	116
4.5 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Peragaan Pengenalan Pecahan	31
2.2 Peragaan Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Sama	31
2.3 Peragaan Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Tidak Sama	32
2.4 Peragaan Penjumlahan Campuran	33
2.5 Peragaan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama	34
2.6 Peragaan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Tidak Sama	35
2.7 Peragaan Pengurangan Campuran	36
2.8 Kerangka Berpikir	41
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart	44
4.1 Pengamatan Gambar Peragaan Menjumlahkan Pecahan Berpenyebut Sama dan Berbeda	74
4.2 Siswa Memperhatikan Teks Skenario yang Ditunjukkan Guru	75
4.3 Siswa dipilih Guru Menjadi Delapan Kelompok	76
4.4 Siswa Memperhatikan Kompetensi Bermain Peran	76
4.5 Siswa Melakankan Peran Keranjang Buah	77
4.6 Siswa Melakukan Pengamatan Permainan Peran	78
4.7 Siswa Melakukan Penilaian Peran	78
4.8 Siswa Menyampaikan Kesimpulan Tanggapan	78
4.9 Kesimpulan dan Evaluasi Permainan Peran Secara Umum	79
4.10 Pengamatan Gambar Peragaan Mengurangkan Pecahan Berpenyebut Sama dan Berbeda	81

4.11 Siswa Memperhatikan Teks Skenario yang ditunjukkan Guru	81
4.12 Siswa dipilih Guru Menjadi Delapan Kelompok	82
4.13 Siswa Memperhatikan Kompetensi Bermain Peran	82
4.14 Siswa Melakonkan Peran Sarapan Pagi	83
4.15 Siswa Melakukan Pengamatan Permainan Peran	84
4.16 Siswa Melakukan Penilaian Peran	84
4.17 Siswa Menyampaikan Kesimpulan Tanggapan	85
4.18 Kesimpulan dan Evaluasi Permainan Peran Secara Umum	85
4.19 Pengamatan Gambar Peragaan Menjumlahkan Pecahan Campuran	101
4.20 Siswa Memperhatikan Teks Skenario yang ditunjukkan Guru	102
4.21 Siswa dipilih Guru Menjadi Delapan Kelompok	102
4.22 Siswa Memperhatikan Kompetensi Bermain Peran	103
4.23 Siswa Melakonkan Peran Sarapan Pagi	103
4.24 Siswa Melakukan Pengamatan Permainan Peran	104
4.25 Siswa Melakukan Penilaian Peran	105
4.26 Siswa Menyampaikan Kesimpulan Tanggapan	105
4.27 Kesimpulan dan Evaluasi Permainan Peran Secara Umum	106
4.28 Pengamatan Gambar Peragaan Mengurangkan Pecahan Campuran	107
4.29 Siswa Memperhatikan Teks Skenario yang Ditunjukkan Guru	108
4.30 Siswa dipilih Guru Menjadi Delapan Kelompok	108
4.31 Siswa Memperhatikan Kompetensi Bermain Peran	109
4.32 Siswa Melakonkan Peran Membeli Persediaan Warung	109

4.33 Siswa Melakukan Pengamatan Permainan Peran	110
4.34 Siswa Melakukan Penilaian Peran	111
4.35 Siswa Menyampaikan Kesimpulan Tanggapan	111
4.36 Kesimpulan dan Evaluasi Permainan Peran Secara Umum	112



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Wawancara Sebelum Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	149
2. Daftar Nama Siswa	152
3. Data Nilai Ulangan Harian Siswa	154
4. Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa (Kondisi Awal)	156
5. Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa <i>Role Playing</i>	163
6. Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Mengajar	173
7. Catatan Lapangan	177
8. Anggota Kelompok	178
9. Lembar Pengamatan Bermain Peran Siswa	180
10. Silabus Siklus I	182
11. RPP Siklus I	186
12. Materi Pecahan Siklus I	194
13. Teks Skenario Siklus I	196
14. Kisi-Kisi Uji Kelayakan Soal Tes Siklus I	201
15. Tes Uji Kelayakan Soal Tes Siklus I	203
16. Kunci Jawaban Uji Kelayakan Soal Tes Siklus I	208
17. Analisis Uji Validitas, Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Siklus I	209
18. Analisis Uji Reliabilitas Siklus I	217
19. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus I	219
20. Soal Tes Akhir Siklus I	221
21. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Siklus I	224

22. Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	225
23. Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Mengajar Siklus I	247
24. Catatan Lapangan Siklus I	255
25. Lembar Pengamatan Bermain Peran Siswa Siklus I	261
26. Hasil Tes Siswa Siklus I	309
27. Silabus Siklus II	311
28. RPP Siklus II	315
29. Materi Pecahan Siklus II	322
30. Teks Skenario Siklus II	324
31. Kisi-Kisi Uji Kelayakan Soal Siklus II.....	329
32. Tes Uji Kelayakan Soal Siklus II	331
33. Kunci Jawaban Uji Kelayakan Soal Siklus II.....	336
34. Analisis Uji Validitas, Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Siklus II	337
35. Analisis Uji Reliabilitas Siklus II	345
36. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus II.....	347
37. Soal Tes Akhir Siklus II.....	349
38. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Siklus II	352
39. Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	353
40. Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Mengajar Siklus II	375
41. Catatan Lapangan Siklus II	383
42. Lembar Pengamatan Bermain Peran Siswa Siklus II	388
43. Hasil Tes Siswa Siklus II	436
44. Wawancara Setelah Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	438

45. Pernyataan Peneliti	440
46. Penetapan Pembimbing Skripsi	441
47. Lembar Bimbingan Dosen I	442
48. Lembar Bimbingan Dosen I I	445
49. Permohonan Ijin Penelitian	448
50. Surat Keterangan Penelitian	449
51. Lembar Keterangan Selesai Bimbingan	451
52. Lembar Permohonan Ujian Skripsi	452
53. Riwayat Hidup	453

